

Dice José Antonio Coello:

Nuestro compañero Alvaro Albaina Alvarez ha compuesto tres problemas de enunciado poco convencional, pero del que se han hecho algunas obras. Se trata de que el blanco retrocede su anterior jugada y da mate en 1. He visto algo de eso en algún sitio, pero no hay mucho en las revistas tradicionales, y tal vez por medio de la TABLA DE FLANDES, sea un buen vehículo para darlos a conocer.

Se trata de problemas condicionados:

En la posición del diagrama, posición inicial, acaba de jugar el blanco. La condición de estos problemas consiste en que el blanco retroceda esta su última jugada y realizando otra da Mate.

En principio podría parecer que el blanco juega dos veces seguidas, pero no es exactamente así, ya que la jugada que se retrocede está sujeta a todas las leyes del juego ortodoxo.

Y continua Coello:

Son 15 problemas en 3 diagramas, creo que todos ellos con una jugada única de retroceso en cada posición, y todas temáticas. Me parece un trabajo muy concienzudo, aunque en muchas posiciones su solución no entraña mucha dificultad, pero alguna cuesta lo suyo. Propone Albaina, e invita a quienes deseen enviar sus soluciones, lo hagan a su dirección electrónica

domisade@teleline.es

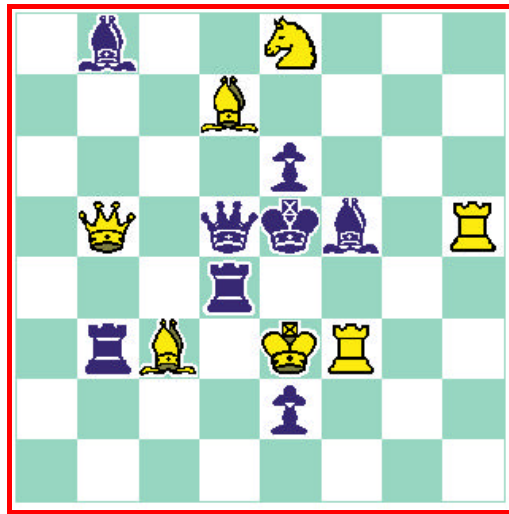
donde gustoso verá sus correos y contestará a quienes participen.

En la próxima renovación de esta página serán publicadas las soluciones y solucionistas.

1

ALVARO ALBAINA ALVAREZ

VITORIA GASTEIZ



El Blanco retrocede su última jugada.
Blanco juega y da Mate en una jugada.

- (a) Diagrama.
- (b) Db5 → a6
- (c) Th5 → f7
- (d) Tf3 → c3
- (e) Db5 ↔ Tb3 Negro retrocede y da Mate en una jugada

2

ALVARO ALBAINA ALVAREZ

VITORIA GASTEIZ



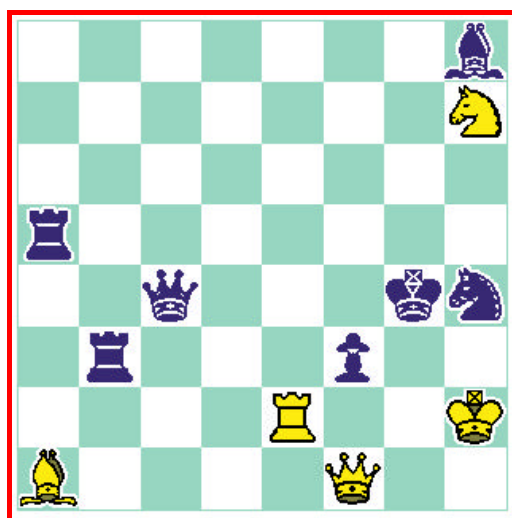
El Blanco retrocede su última jugada.
Blanco juega y da Mate en una jugada.

- (a) Diagrama.
- (b) Pc6 → d5
- (c) Rd6 → e5
- (d) Rd6 → e5 + Pc6 → d5 + PBe2

3

ALVARO ALBAINA ALVAREZ

VITORIA GASTEIZ



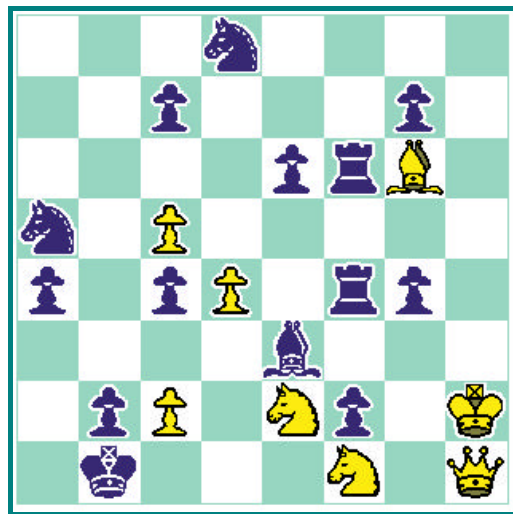
El Blanco retrocede su última jugada.
Blanco juega y da Mate en una jugada.

- (a) Diagrama.
- (b) Pf3 → f5
- (c) Pf3 → g5
- (d) (c) + Df1 → f7
- (e) (d) + Te2 → f3
- (f) (e) + Tf3 → h5

NAPOLEÓN HUYE DE MOSCÚ A PARÍS

La Batalla de Moscú

La más famosa Composición de Alexander Petroff (1794 - 1867)



La casilla "b1" representa Moscú y la casilla "h8" París; la diagonal "h1-a8" el río Berezina; el rey negro a Napoleón y los caballos blancos representan la caballería del Zar ruso que lo persiguen de esta manera:

1. Cd2 +, Ra2.
2. Cc3 +, Ra3.
3. Cdb1 +, Rb4.
4. Ca2 +, Rb5.
5. Cbc3 +, Ra6.
6. Cb4 +,

Aquí pueden las blancas dar mate con 6. Da8 #; así quiso Petroff expresar la opinión de los historiadores militares de que se podía haber derrotado al ejército napoleónico a su paso por el río Berezina, es decir, por la diagonal "h1 - a8".

- 6.—, Ra7.
7. Cb5 +, Rb8.
8. Ca6 +, Rc8.
9. Ca7 +, Rd7.
10. Cb8 +, Re7.
11. Cc8 +, Rf8.
12. Cd7 +, Rg8.
13. Ce7 +, Rh8.
14. Rg2 #.

Rusia da mate a Napoleón en París, o sea, en la casilla "h8".

Juan V. Ballester.